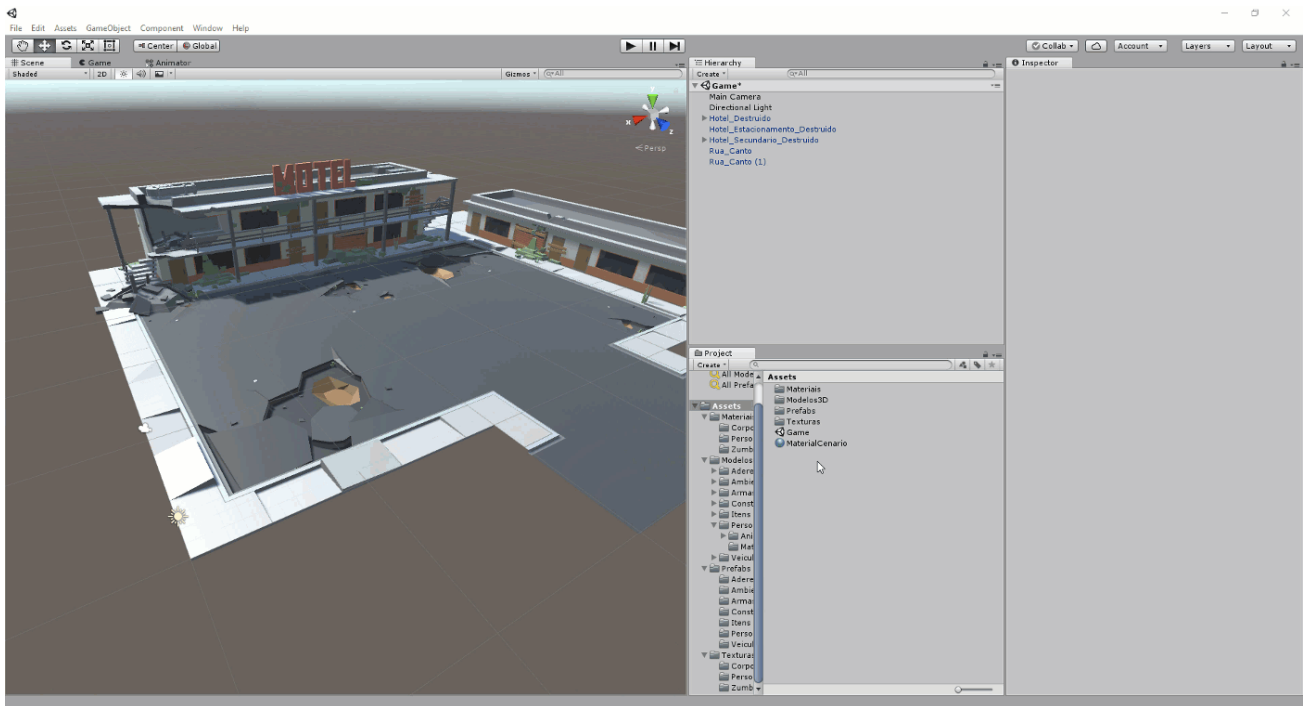


Configurando e Movimentando o Personagem

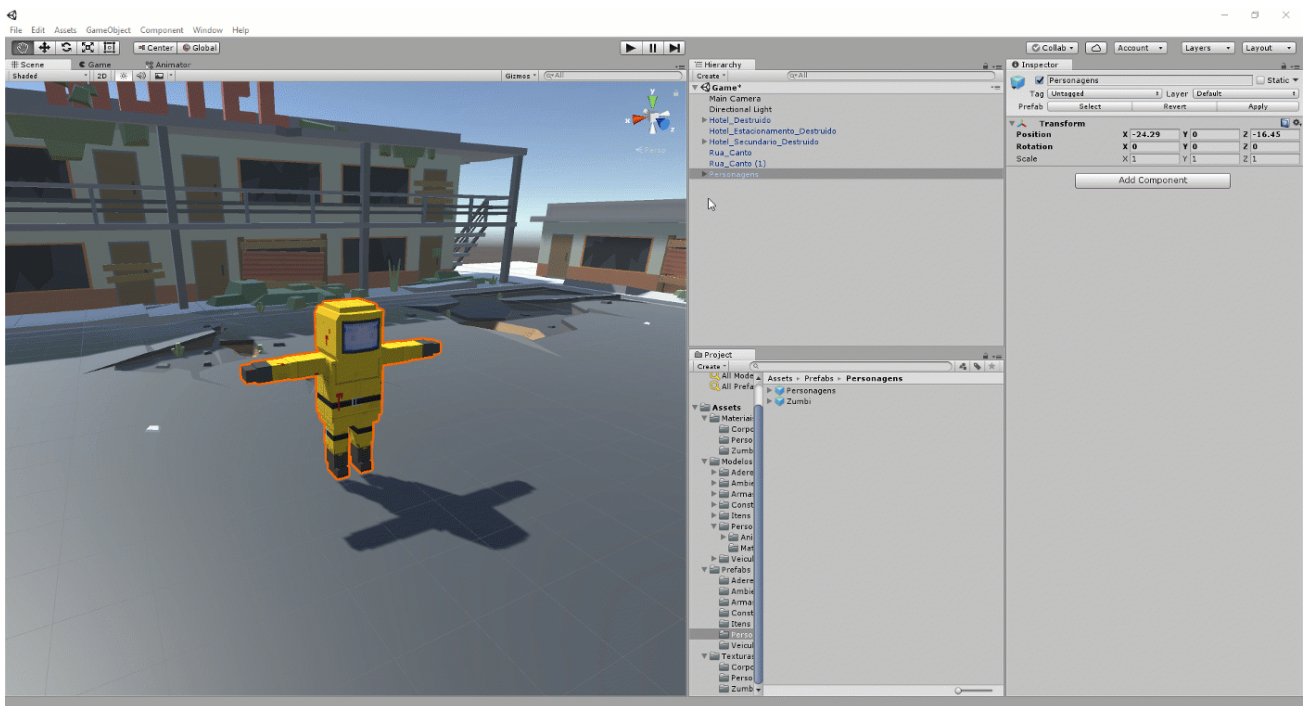
Agora que temos o nosso cenário, temos que colocar nosso personagem no jogo. Já temos um *Prefab* configurado para este fim.

Navegue até a pasta **Prefabs > Personagens** e arraste o objeto **Personagens** para a janela de Hierarquia em seguida posicione o objeto utilizando a ferramenta de movimentação. Lembre-se que você pode usar a ferramenta de **Foco** cujo atalho é a tecla **F**.



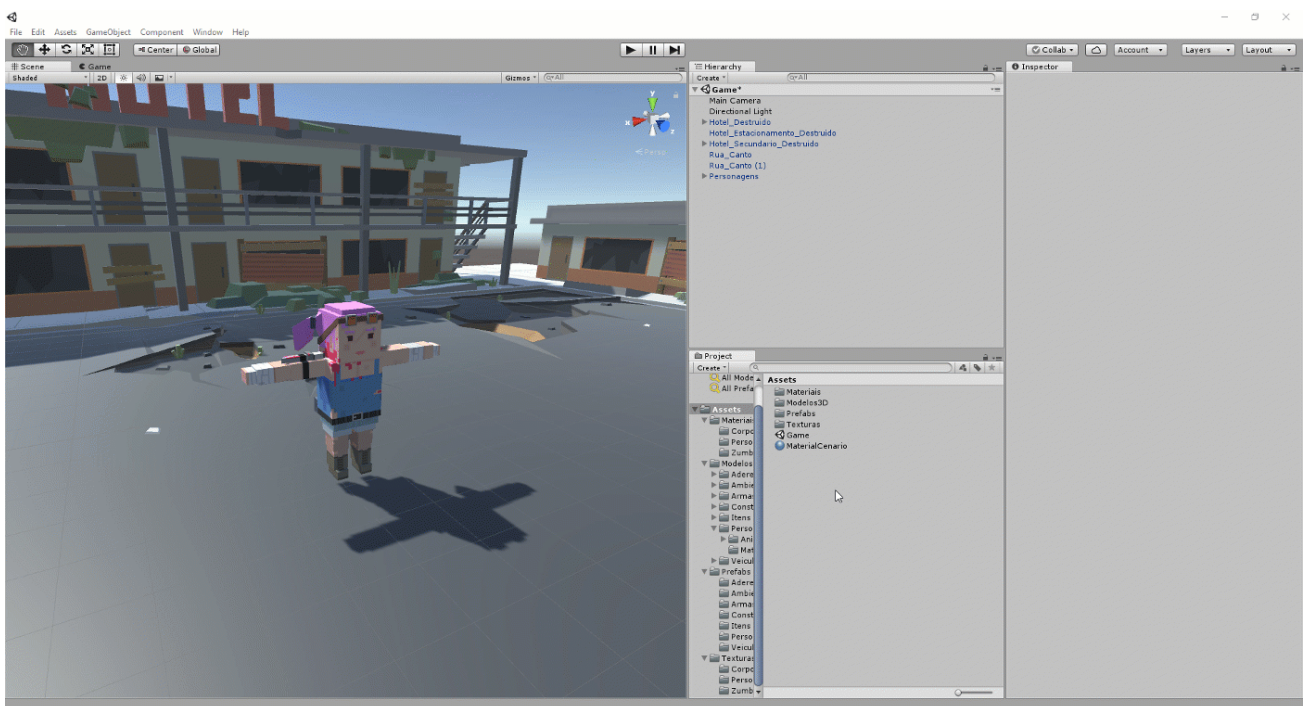
Agora abra os itens do nosso personagem para verificar que temos vários tipos de personagem que podem ser escolhidos, para trocar nosso personagem vamos desativar o modelo de roupa de risco biológico selecionando o objeto e desmarcando a caixa ao lado de seu nome. Selecione então outro Modelo e ative clicando na caixa ao lado de seu nome.

Navegue por cada um deles e escolha o que personagem que você achar mais adequado para o jogo.



Vamos começar a movimentar o personagem? Para isso crie um Script na janela de Projeto clicando com o botão direito indo até **Create > C# Script**, nomeie como **ControlaJogador** e aperte a tecla **Enter**.

Agora você tem seu primeiro código criado no Unity!



Abra seu Script clicando duas vezes em seu nome. Agora dentro do método Update da Unity digite o seguinte código:

```
void Update ()
{
    transform.Translate (Vector3.forward);
}
```

Esta linha acessa o *transform* do nosso personagem e utiliza o método *Translate* da Unity para fazer uma translação do nosso personagem movendo ele em função de *Vector3.forward* que faz com que o nosso personagem se desloque uma

unidade para frente.

Para este código funcionar ele tem que estar em algum objeto na *Hierarquia* então vamos arrastá-lo para o nosso personagem já que ele é o objeto em questão que precisa se deslocar. Você pode ou arrastar para a *Hierarquia* sobre o objeto **Personagens** ou selecionar o objeto e arrastar para o *Inspetor (Inspector)* que controla as propriedades dos objetos.

Lembre de salvar seu Script! Agora é só dar o Play e ver seu personagem se deslocando para frente!

